

## Выступление на педагогическом совете «Квест-технологии»

Воспитатель МБДОУ №57

Андреева О.В.

**Квест (англ. quest)** - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

**Квест** - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д.

**Квест** – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.

С помощью такой игры можно достичь **образовательные цели**: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Квест-игра помогает реализовать **задачи**:

*Образовательные* - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

*Развивающие* – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

*Воспитательные* – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь

### **Классификация квест-технологий:**

- *линейные* - когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;

- *штурмовые* - когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

- *кольцевые* - это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

## Структура квеста :

- *Пролог.* Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.
- *Экспозиция.* Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.
- *Эпилог.* На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

## Алгоритм создания игры:

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
9. Подумайте над вариантами модификации игры.

## Принципы:

- доступность (соответствие возрасту, индивидуальным особенностям участников квеста, зонам их актуального и ближайшего развития)
- системность – логическая связь заданий между собой
- эмоциональная окрашенность заданий
- расчет времени
- разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста
- наличие видимого конечного результата и обратной связи
- безопасность игр

**Роль педагога в игре** — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

### **Достоинства квестов для детей дошкольного возраста**

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Желаю вам, коллеги, успешно применять квесты в практике работы с детьми, делать их увлекательными, непредсказуемыми, и что очень важно, доступными дошколятам! Спасибо за внимание!